INHALTSVERZEICHNIS

Xbox LIVE 1
Prolog 3
Charaktere 4
Steuerung 6
Titelbildschirm 7
Menü 8
Einstellungen 9
Chronosphäre 10
Umgebung 12
Kampfsystem 22
Tipps & Tricks 39

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live**.

Anschließen
Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries**.

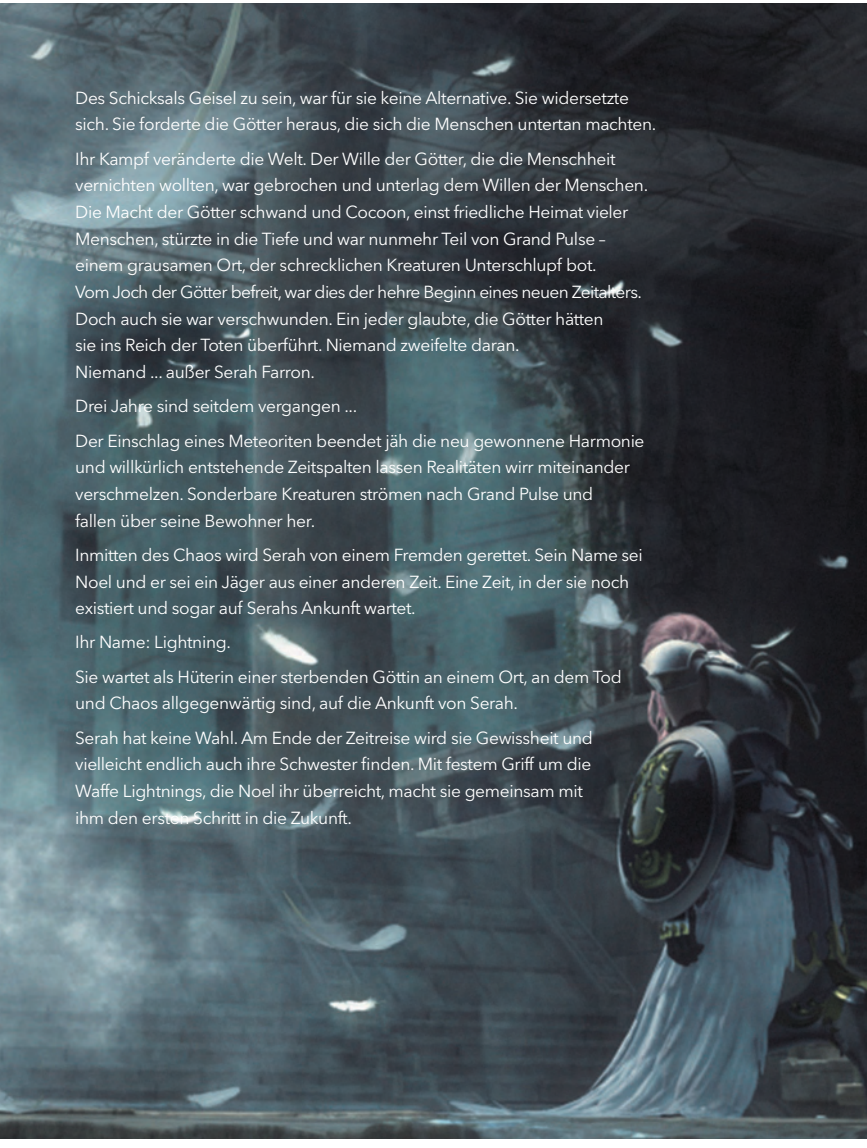
Jugendschutz
Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings**.

DOLBY DIGITAL DECODER

DOLBY DIGITAL SURROUND SOUND EINRICHTEN

Dieses Spiel wird in Dolby® Digital Surround-Sound präsentiert. Schließen Sie Ihre Xbox 360® mit einem optischen Digitalkabel an ein Sound-System mit Dolby Digital-Technologie an. Verbinden Sie dieses Kabel mit dem entsprechenden Anschluss am Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 Advanced-SCART-AV-Kabel, Xbox 360 VGA-HD-AV-Kabel. Wählen Sie unter „System“ am Xbox-Dashboard „Konsoleneinstellungen“, dann „Digitalausgang“ und schließlich „Dolby Digital 5.1“ und erleben Sie aufregenden Surround-Sound.

FINAL FANTASY XIII-2



Des Schicksals Geisel zu sein, war für sie keine Alternative. Sie widersetzte sich. Sie forderte die Götter heraus, die sich die Menschen untertan machten.

Ihr Kampf veränderte die Welt. Der Wille der Götter, die die Menschheit vernichten wollten, war gebrochen und unterlag dem Willen der Menschen. Die Macht der Götter schwand und Cocoon, einst friedliche Heimat vieler Menschen, stürzte in die Tiefe und war nunmehr Teil von Grand Pulse – einem grausamen Ort, der schrecklichen Kreaturen Unterschlupf bot. Vom Joch der Götter befreit, war dies der hehre Beginn eines neuen Zeitalters. Doch auch sie war verschwunden. Ein jeder glaubte, die Götter hätten sie ins Reich der Toten überführt. Niemand zweifelte daran. Niemand ... außer Serah Farron.

Drei Jahre sind seitdem vergangen ...

Der Einschlag eines Meteoriten beendet jäh die neu gewonnene Harmonie und willkürlich entstehende Zeitspalten lassen Realitäten wirr miteinander verschmelzen. Sonderbare Kreaturen strömen nach Grand Pulse und fallen über seine Bewohner her.

Inmitten des Chaos wird Serah von einem Fremden gerettet. Sein Name sei Noel und er sei ein Jäger aus einer anderen Zeit. Eine Zeit, in der sie noch existiert und sogar auf Serahs Ankunft wartet.

Ihr Name: Lightning.

Sie wartet als Hüterin einer sterbenden Göttin an einem Ort, an dem Tod und Chaos allgegenwärtig sind, auf die Ankunft von Serah.

Serah hat keine Wahl. Am Ende der Zeitreise wird sie Gewissheit und vielleicht endlich auch ihre Schwester finden. Mit festem Griff um die Waffe Lightnings, die Noel ihr überreicht, macht sie gemeinsam mit ihm den ersten Schritt in die Zukunft.

Noel Kreiss

Ein junger Mann, der unerwartet vor Serah auftaucht. Er ist frei von Eitelkeit und besitzt ein aufrichtiges Wesen, wenngleich seine Herkunft viele Rätsel aufgibt. Im Nahkampf weiß er mit seinen beiden Schwertern umzugehen.

Serah Farron

Ihre tragische Vergangenheit hat sie weitaus stärker gemacht, als ihr Äußeres erahnen lässt. Eine einfühlsame junge Frau, die innig an die Existenz ihrer Schwester Lightning glaubt und fest entschlossen ist, sie gemeinsam mit Noel auf einer Reise durch die Zeit zu finden.

Lightning

Um ihre kristallisierte, jüngere Schwester Serah zu retten, ließ sie nichts unversucht und schreckte auch nicht davor zurück, den einstigen Regenten von Cocoon zu vernichten. Nun beschützt sie als Wächterin in Walhalla, einer Welt des Chaos, die Göttin Etro. Die Kräfte, die Etro ihr verlieh, ließen sie über ihre Sterblichkeit hinauswachsen. Das Schicksal macht sie erneut zur Schlüsselfigur in einem Kampf unvorstellbaren Ausmaßes.

Steuerung

Im Folgenden wird die Steuerung mit dem Xbox 360 Controller erklärt. Angaben in Grün beziehen sich auf die Grundsteuerung; Angaben in Blau auf die Kampfsteuerung.

RB Rechter Bumper
Bommel-Jagd
Mogry-Weitwurf (wenn man ihn ergriffen hat)
Analyse

A, Y, X, B-Tasten

B-Taste
Springen
Abbrechen

LB Linker Bumper
Mogry-Weitwurf (gedrückt halten, um den Mogry zu greifen)
Paradigmen-Wechsel

X-Taste
Umgebungskarte anzeigen
Empathie-Fertigkeiten ausführen

Linker Stick
Fortbewegung
Ziel- und Fertigkeitenauswahl

A-Taste
Auswahl bestätigen / Schalter betätigen / Türen öffnen, etc.
Fertigkeiten ausführen / Ziel bestimmen / Fertigkeiten auswählen

Linker Stick (wenn gedrückt)
Karte auf aktuelle Position zentrieren (während der Kartenansicht)

Rechter Stick
Kamera steuern
Mit dem Moogle zielen (wenn LB gedrückt wird)
Kamera steuern

Y-Taste
Menü aufrufen
Fertigkeiten frühzeitig ausführen

Steuerkreuz
Menüauswahl
Ziel- und Fertigkeitenauswahl

START-Taste
Pausenmenü
Pausenmenü

BACK-Taste
Navi-Karte ein- und ausblenden
Nicht verwendet

Rechte Stick-Taste (wenn gedrückt)
Kamera zentrieren

Zur Speicherung des Spielstandes

Wenn das Spiel gestartet wird, ohne ein Xbox 360 Spielerprofil angemeldet zu haben, wirst du dazu aufgefordert werden, ein Profil zum Speichern des Spielfortschritts auszuwählen. Ein Spielstand kann nur mittels eines ausgewählten Profils gespeichert und geladen werden. Existiert bereits ein Profil mit Speicherdaten von Final Fantasy XIII-2, wähle dieses Profil, um dein Spiel fortzusetzen.
Dein Spielfortschritt wird automatisch gespeichert. Während der automatischen Speicherung der Daten wird links oben im Bildschirm das Speichersymbol eingeblendet. Es ist zusätzlich möglich, den Spielstand manuell zu sichern. Hierfür bitte im offenen Gelände START drücken und aus dem Pausenmenü die Option „Speichern" wählen.

Titelbildschirm

Nach dem Einlegen der Disc von FINAL FANTASY XIII-2 wird automatisch der Titelbildschirm angezeigt.

NEUES SPIEL	Dadurch wird ein neues Spiel begonnen. Dabei lässt sich einer der beiden unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade „NORMAL" und „EINFACH" festlegen. Der Schwierigkeitsgrad kann später jederzeit unter den Spieleinstellungen geändert werden. Bitte der Anleitung auf dem Bildschirm folgen, um ein neues Spiel zu beginnen. Um einen neuen Speicherstand zu erstellen, werden mindestens 24 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte benötigt.
SPIEL FORTSETZEN	Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.
INHALTE ZUM HERUNTERLADEN	Hier können schon bald nach der Spielveröffentlichung Bonusinhalte heruntergeladen werden.
VORGESCHICHTE	Eine Zusammenfassung der Handlung von FINAL FANTASY XIII. Unsere Geschichte beginnt drei Jahre nach dem Ende dieses Spiels.
BONUSINHALTE	Durch das Einsammeln von Erfolgen und das Ausführen verschiedener spielinterner Features können über dieses Menü spezielle Extras freigeschaltet werden.
EINSTELLUNGEN	Einstellungen zur Spielsteuerung und der Spielumgebung vornehmen.

MENÜ / EINSTELLUNGEN

Menü

Durch Drücken von Y öffnet sich im Gelände das Menü. Über das Menü kannst du unter anderem die Umgebungskarte einsehen, Informationen zu den Charakteren überprüfen sowie Waffen und Accessoires anlegen.

Wähle mit ✣ einen Untermenüpunkt und bestätige deine Auswahl mit A. In manchen Untermenüs wie „Ausrüstung" kannst du durch Drücken von LB und RB zum nächsten bzw. vorigen Kampfmitglied wechseln. Im Verlauf des Spiels wird das Menü durch weitere Menüpunkte ergänzt.

PARADIGMEN	Paradigmen konfigurieren.
KRISTARIUM	Über die Kristallgenese Attribute der Gefährten verbessern und neue Fertigkeiten erlernen.
MONSTERZUCHT	Namen und Dekor der verbündeten Monster ändern und Transfusion durchführen.
AUSRÜSTUNG	Waffen und Accessoires an- und ablegen.
ANFÜHRER WECHSELN	Den Anführer (gesteuertes Kampfmitglied) auswechseln.
CHARAKTERINFO	Informationen zu den Attributen und Fertigkeiten der Gefährten einsehen.
INVENTAR	Im Inventar befindliche Gegenstände einsehen.
DATENLOG	Informationen einsehen, die du während des bisherigen Spielverlaufs gesammelt hast.
GEGNERDATENBANK	Informationen über besiegte Gegner einsehen.
FRAGMENTE	Bisher gesammelte Fragmente einsehen.
FRAGMENT-FERTIGKEITEN	Bisher erlernte Fragment-Fertigkeiten einsehen.
KARTE	Die Umgebungskarte des aktuellen Aufenthaltsortes einsehen.
EINSTELLUNGEN	Spieleinstellungen vornehmen.

Einstellungen

Hier können unter anderem Schwierigkeitsgrad und Kameraeinstellungen geändert sowie Untertitel an- oder ausgeschaltet werden.

KAMERAEINSTELLUNG	Aus vier verschiedenen Einstellungen zur Kameraführung wählen.
KAMERAEMPFINDLICHKEIT	Die Empfindlichkeit der Kameraführung einstellen.
BILDSCHIRMHELLIGKEIT	In neun Stufen die Bildschirmhelligkeit einstellen.
SCHRIFTGRÖSSE	Schriftgröße für Untertitel und anderen Text ändern.
UNTERTITEL FÜR FILMSEQUENZEN	Untertitel ein- oder ausblenden.
SPRECHERNAMEN	Sprechernamen in den Untertiteln ein- oder ausblenden.
UNTERTITEL FÜR ANDERE DIALOGE	Untertitel für andere Dialoge (Nichtfilmsequenzen) ein- oder ausblenden.
HILFETEXTE	Hilfetexte in Kämpfen und im Gelände ein- oder ausblenden.
SCHWIERIGKEITSGRAD VON KÄMPFEN	Den Schwierigkeitsgrad zu NORMAL oder EINFACH ändern.
ZEIGERPOSITION ZU KAMPFBEGINN	Aus zwei verschiedenen Zeigerpositionen beim Kampfbeginn wählen.
ZIELAUSWAHL	Aus zwei unterschiedlichen Methoden für die Zielauswahl während Kämpfen wählen.
EINSTELLUNG ZUR NAVI-KARTE	Aus zwei unterschiedlichen Methoden zum Drehen der rechts oben angezeigten Navi-Karte wählen.
EINSTELLUNG ZUR UMGEBUNGSKARTE	Die Umgebungskarte nach Norden oder in Laufrichtung ausrichten.

Chronosphäre

Die Chronosphäre ist das Zentrum eines komplexen Netzes unzähliger Zeitdimensionen, welches dir ermöglicht, ein Abenteuer über die Grenzen von Zeit und Raum hinaus zu erleben. Die Portale führen zu unterschiedlichen Orten. Wähle mittels L oder ◌ einen Ort und bestätige deine Auswahl mit A, um dich zum Zielort deiner Raumzeit-Reise zu begeben.

Durch das Öffnen neuer Portale auf deiner Reise wächst die Zahl der Raumzeiten, die du von der Chronosphäre aus betreten kannst.

Steuerung in der Chronosphäre

LB	Ansicht wechseln.
RB	Portale öffnen und schließen (wozu ein Kontra-Artefakt benötigt wird).
Y	Das Menü öffnen.
X	Speichern.
L / ◌	Eine Raumzeit auswählen.

PORTALE

In jeder Zeit existiert mindestens ein Portal. Aktivierst du sie, wird der Zeitfluss deiner Reise beeinflusst und die vor dir liegende Raum-Zeit-Dimension ändert sich. Die Symbole unter den Ortsnamen zeigen an, wie viele Portale in der jeweiligen Raumzeit existieren. Die Farbe der Symbole gibt an, ob das entsprechende Portal aktiv oder inaktiv ist. Rechts darunter wird die Anzahl der in der Raumzeit gefundenen und insgesamt dort vorhandenen Fragmente angezeigt.

ARTEFAKTE

Um Zeitportale aktivieren zu können, benötigst du sogenannte „Artefakte". Diese Schlüssel öffnen dir die verriegelten Tore zu unerforschten Raumzeiten, die du von der Chronosphäre aus betreten kannst. Einige Artefakte sind jedoch so gut verborgen, dass du sie nur mit Hilfe des Mogrys aufspüren kannst.

PORTALE SCHLIESSEN

In der Chronosphäre können Portale zu Raumzeiten auch wieder geschlossen werden. Durch die Schließung eines Portals werden Teile der veränderten Geschichte revidiert und rückgängig gemacht. In der Vergangenheit getroffene Entscheidungen können überdacht und Handlungen neu vorgenommen werden. Dabei geht das zum Öffnen des Portals erhaltene Artefakt verloren. Fragmente und wichtige Gegenstände bleiben indes erhalten.

Um die zurückgedrehte Geschichte wieder auf den aktuellen Stand zu bringen und die verloren gegangenen Artefakte wiederzuerhalten, öffne das Portal. Mit RB können die Portale geschlossen und geöffnet werden.

Aus dem freien Gelände in die Chronosphäre

Drücke START, um das Pausenmenü zu öffnen und über „Zurück zur Chronosphäre" die Chronosphäre zu betreten. Unter bestimmten Umständen wird dir diese Option jedoch nicht angeboten. Sobald du die Chronosphäre betrittst, wird dein aktueller Spielstand automatisch gespeichert.

Hinweis: Nach dem Laden eines gespeicherten Spielstands kommst du automatisch in der Chronosphäre an. Möchtest du deine Reise von deinem letzten Standpunkt aus fortsetzen, musst du nur den Ort betreten, an dem du zuletzt gewesen bist, und die Geschichte wird von dem letzten Speicherpunkt aus fortgesetzt.

Umgebung

Während deines Abenteuers wirst du den Großteil deiner Zeit mit dem Erkunden deiner Umgebung verbringen. Wer sich in der Welt zurechtfinden kann, hat den ersten Schritt zum Meistern des Spiels bereits getan.

DER SPIELBILDSCHIRM

1 **Anführer** ··· Der gesteuerte Spielcharakter. Kann über die Option „Anführer wechseln" im Menü geändert werden.

2 **Navi-Karte** ··· Die Navi-Karte rechts oben im Bildschirm zeigt einen Ausschnitt der Umgebung und liefert nützliche Informationen zum aktuellen Standort oder auch der Position von Portalen und Läden. Mit BACK kann die Navi-Karte aus- und eingeblendet werden.

Legende der Navi-Karte

- Aktueller Standort
- Chocolina
- Mogry
- Zielort
- Chocobo
- Teleport-Statue
- Portal
- Geöffneter Schatz
- Kein Durchgang möglich

GEGNER UND BEGEGNUNGEN

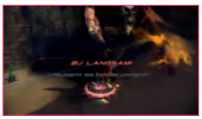
Triffst du auf einen Gegner, erscheint der Mogronometer auf dem Bildschirm. Er informiert dich über den Zustand des Gegners. Anhand der Farbe des Mogronometers lässt sich die Gefahr, die vom Gegner ausgeht, einschätzen. Gegner, die sich im Wirkungskreis des Mogronometers befinden, können attackiert werden. Finde den Gegner und greife ihn vor Ablauf der Zeit mit Ⓐ an, sobald er sich vor dir befindet. Entfernst du dich weit genug von ihm, wird der Wirkungskreis des Mogronometers kleiner und du kannst einem Kampf aus dem Weg gehen.

Mogronometer: Grün

Der Gegner ist unbeweglich. Präventivschlag ist möglich. Bei erfolgreichem Angriff werden Boni vergeben.

Mogronometer: Gelb

Der Gegner ist in Bewegung und bereit zum Kampf. Bei direktem Gegnerkontakt beginnt der Kampf unter neutralen Bedingungen.



Mogronometer: Rot

Die Zeit ist abgelaufen. Der alarmierte Gegner ist im Vorteil und landet den ersten Treffer. Der Kampf fängt nachteilig für die Gefährten an und kann nicht neu begonnen werden.

Den Feind mit Präventivschlägen überraschen

Ist die Anzeige des Mogronometers auf Grün, ist ein Präventivschlag möglich. Bei erfolgreichem Angriff profitieren die Gefährten zu Kampfbeginn etwa vom Zustand „Hast" oder von einem erhöhten Serienbonus. Trifft man hingegen ohne eigenen Initiativangriff den Gegner, beginnt man den Kampf ohne Vorteile. Es lohnt sich also, sich unbemerkt an den Gegner heranzupirschen, um ihn mit Präventivschlägen zu überraschen.

GESPRÄCHE

Näherst du dich Personen, kommt es vor, dass du ihre Gespräche mitverfolgen kannst. Da die Personen ihre Unterhaltungen unaufgefordert fortsetzen, bedarf es keiner besonderen Steuerung, um sie zu belauschen. Natürlich gibt es auch Personen, die du aktiv ansprechen kannst. Wenn du dich ihnen näherst, erscheint ein Gesprächssymbol, und du kannst durch Drücken von A mit ihnen reden. Befindet sich mehr als eine Person, mit der du ein Gespräch beginnen kannst, in deiner Nähe, kannst du durch Drücken von ◇ nach rechts und links aussuchen, mit wem du dich unterhalten willst.

DIALOG-TRIGGER

Bei Gesprächen oder Ereignissen werden bisweilen sogenannte Dialog-Trigger eingeblendet. Dabei kannst du durch Drücken der entsprechenden Tasten bestimmen, wie du agieren oder sprechen möchtest. Je nach Situation kann derselbe Dialog-Trigger mehrfach ausgelöst werden. Einige Auswahlmöglichkeiten erscheinen nur bei Erfüllung bestimmter Bedingungen. Deine Entscheidungen beeinflussen den Lauf der Geschichte und können zum Erscheinen wertvoller Gegenstände führen. Wähle deine Antwortoptionen weise und entflechte die komplexe Verbindung von Raum, Zeit und Paradoxen, um an kostbare Informationen und Schätze zu gelangen!

SPRINGEN

Kleinere Stufen und Hindernisse können mit B übersprungen werden. Auch größere Hindernisse können übersprungen werden, sofern diese mit einem blau leuchtenden Kreis markiert sind. Stelle dich hierfür in den Kreis und drücke B.

SCHALTER UND VORRICHTUNGEN

Nähert man sich den verschiedenen Schaltern und Vorrichtungen des Spiels, können diese oft durch Drücken von Ⓐ betätigt werden. Für manche benötigst du jedoch spezielle Gegenstände. Suche in diesem Fall deine Umgebung gründlich ab und nutze die Kraft des Mogrys, um diese Schalter zu aktivieren.

SCHÄTZE

Nähert man sich Schätzen, erscheint eine entsprechende Einblendung auf dem Bildschirm. Mit Ⓐ können die Truhen geöffnet und so die darin versteckten Gegenstände und Gil aufgesammelt werden. Es gibt auch verborgene Schätze. Mithilfe der Mogry-Sensorik kannst du sie finden, selbst wenn sie sich in einer verschobenen Zeitlinie befinden.

CHOCOBO-RITT

Chocobos sind Vögel, die aufgrund ihrer Größe als Reittiere dienen. Um auf einem Chocobo reiten zu können, musst du Gizar-Kraut, die Lieblingsspeise von Chocobos, besitzen und damit den Chocobo über Ⓐ füttern. Das Reiten auf einem Chocobo macht die Abenteuerreise zu einer sicheren Unternehmung, da kein Monster sich traut, sich einem in Fahrt gekommenen Chocobo in den Weg zu stellen. Chocobos sind scheue Tiere. Bisweilen muss eine Gegend gründlich erkundet werden, bevor man auf solch einen gefiederten Freund stößt.

MOGRY-SENSORIK

Der Mogry, der Serah auf ihrer Reise beschützt, indem er sich in Schwert und Bogen verwandelt, ist dank seines Bommels, der eine komplexe Sensorik beherbergt, auch zum Suchen von Gegenständen im offenen Gelände sehr nützlich. Wenn der Bommel auf seinem Kopf anfängt zu leuchten, bleib ihm dicht auf den Fersen und drücke am Zielort RB.

Die Bommel-Jagd

Befindet sich der Mogry nahe eines Schatzes, der den Auswirkungen einer Raum-Zeit-Verzerrung ausgesetzt und von schummrigem Licht umgeben ist, beginnt sein Bommel grell zu leuchten. Durch Drücken von RB ist der Mogry mithilfe seines Bommels in der Lage, die Anomalien kleinräumiger Gebiete zu kompensieren. Wertvolle Schätze und kostbare Gegenstände, die in den Spalten von Raum und Zeit gefangen sind, können auf diese Weise geborgen werden.
Der Mogry kann jedoch nicht alle versteckten Gegenstände finden. Manche wirst du auch selbst aufspüren müssen!

Wirf den Mogry!

Sobald du das Vertrauen des Mogrys gewonnen hast, bietet er (wenn auch nur ungern) eine unkonventionelle, jedoch wirksame Form der Hilfe an. Mit LB greifst du den Mogry am Bommel. Halte die Taste gedrückt und visiere mit R ein Ziel an. Drücke dann RB und wirf so den Mogry, damit er weit entfernte Schätze und versteckte Gegenstände ausfindig machen kann. In der Regel ist er trotz des Aufpralls dazu in der Lage, seine Umgebung gründlich zu sondieren, vorausgesetzt, du hast gut gezielt! Doch Vorsicht: Taucht während der Abwesenheit des Mogrys ein Monster auf, kannst du es nicht angreifen und der Mogronometer läuft schneller ab. Sieh dich also genau um, bevor du den Mogry auf die Reise schickst.

DIE UMGEBUNGSKARTE

Die Umgebungskarte zeigt die eigene Position sowie Zielorte an und bietet einen Überblick über die Gegend, inklusive der Portale und Teleport-Statuen. Links oben kannst du außerdem in einer Liste deine aktuellen Missionen oder deinen Zielort überprüfen. Bei der Reise durch eine neue Raumzeit ist es daher empfehlenswert, sich an der Umgebungskarte zu orientieren. Umgebungskarten sind als Schätze versteckt oder werden einem von anderen Personen ausgehändigt. Die Umgebungskarte kann im freien Gelände direkt mit X aufgerufen werden. Ferner wird sie über die Auswahl der Option „Karte“ im Menü eingeblendet.

Legende der Umgebungskarte

Aktueller Standort	Zielort	Portal	Chocolina	Chocobo
Gefährte	Geöffneter Schatz	Kein Durchgang möglich	Mogry	Teleport-Statue

Steuerung auf der Umgebungskarte

	Karte bewegen.
	Kartenausschnitt vergrößern oder verkleinern.
	Auf den aktuellen Standort zentrieren.

CHOCOLINAS LADEN

Chocolina ist eine mysteriöse Händlerin, die es irgendwie schafft, an verschiedenen Orten und in unterschiedlichen Zeiten aufzutauchen und dabei stets ein stolzes Warensortiment parat hält. Sie wickelt nicht nur klassische Warengeschäfte ab, sondern kreiert auch neue Waffen und Gegenstände, solange du über genügend Gil und die nötigen Komponenten verfügst. Sprich sie an und überprüfe, ob sie interessante Waren für dich bereithält sowie wie viel Gil und welche Komponenten für eine Erschaffung vonnöten sind.

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE	An- und Verkauf von Heiltränken, Phönixfedern und anderen Verbrauchsgegenständen, die dir Kämpfe erleichtern.
MONSTER-KOMPONENTEN	An- und Verkauf von Komponenten, mit denen du Monster auf eine höhere Entwicklungsstufe züchten kannst.
WAFFEN	Waffen für deine Gefährten. Neben Gil musst du einstweilen auch spezielle Komponenten überreichen, um sie zu bekommen.
ACCESSOIRES	Accessoires für deine Gefährten. Neben Gil musst du einstweilen auch spezielle Komponenten überreichen, um sie zu bekommen.
KOMPONENTEN	Hier kannst du Komponenten kaufen und jene, die du nicht mehr benötigst, verkaufen.
SONDERANGEBOTE	Hier kannst du besondere Waren kaufen, die nur in dieser Raumzeit erhältlich sind.

Accessoires anlegen

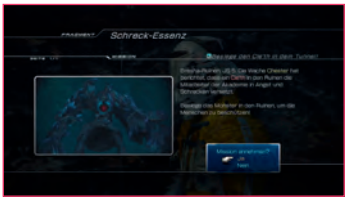
Durch das Anlegen von Accessoires kannst du die Attribute deiner Gefährten steigern. Obwohl einem Kampfmitglied mehrere Accessoires angelegt werden können, verbraucht jedes Accessoire Kapazität. Sobald seine Accessoire-Kapazität erreicht ist, kannst du ihm keine weiteren Accessoires mehr anlegen. Die Accessoire-Kapazität eines Charakters kann durch seine Weiterentwicklung gesteigert werden.

FRAGMENTE

Auf deiner Reise durch unterschiedliche Zeiten und Orte wirst du viele sogenannte „Fragmente“ finden. Diese Fragmente sind Scherben, in denen die Erinnerungen der Zeit verborgen sind. Durch sie erhältst du wichtige Informationen. Im Lauf der Geschichte können insgesamt 160 Fragmente gefunden werden.

AUFTRÄGE

Bei Gesprächen mit Personen in den verschiedenen Raumzeiten erhältst du gelegentlich die Möglichkeit, einen Auftrag von ihnen anzunehmen. Beispielsweise musst du bestimmte Gegenstände finden oder Monster besiegen. Die Erfüllung eines Auftrags wird unter anderem mit Fragmenten oder Kristallpunkten belohnt.



FRAGMENT-FERTIGKEITEN

Hast du einige Fragmente gesammelt, solltest du Lady Mystik im Casino Serendipity aufsuchen. Kraft ihres Amtes und durch die Gnade der Göttin ist sie vielleicht in der Lage, ungeahnte Fähigkeiten in Form von Fragment-Fertigkeiten in dir zu wecken! So kannst du besondere Fähigkeiten erhalten, durch die du beispielsweise die Musik beim Chocobo-Ritt ändern oder die Sensorik des Mogrys verbessern kannst.

CASINO SERENDIPITY

Serendipity ist der Name des Casinos, an dem ewig Bestehendes und Vergängliches in vollendeter Harmonie aufeinandertreffen. Gewettet und gespielt wird ausschließlich mit sogenannten Casinomünzen, die später gegen verschiedene Preise umgetauscht werden können, die man nur dort bekommen kann.

Einarmiger Bandit

Wenn die drei in Bewegung gesetzten Räder dieser Automaten horizontal oder diagonal an den gleichen Symbolen angehalten werden, kannst du mit etwas Glück und Geschick deinen Einsatz an Casinomünzen vervielfachen. Die Höhe des Gewinns variiert je nach Art der Symbole und Kombinationen. Anfangs kannst du lediglich fünf Münzen auf einmal einwerfen, doch mit jedem Gewinn erhältst du die Möglichkeit, deinen Einsatz zu erhöhen.

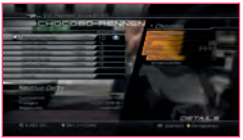
Chocobo-Rennen

Besucher des Casinos können ihren Chocobo an den hier auszutragenden Rennen teilnehmen lassen und Wetten abschließen. Je besser dein Chocobo bei einem Rennen abschneidet, desto höhere Gewinne kannst du erzielen. Wenn du das Risiko nicht scheust, kannst du freilich auch auf andere Chocobos setzen. Die Anzahl an Münzen, die du auf ein Rennen setzen kannst, ist allerdings begrenzt. Ein Chocobo, der für ein Rennen angemeldet ist, kann an keinen Kämpfen teilnehmen.

Grundeigenschaften der Chocobos

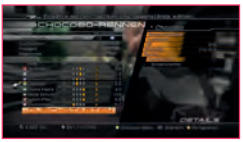
Die an den Rennen teilnehmenden Chocobos werden durch vier Grundeigenschaften charakterisiert.
Geschwindigkeit: Ein hoher Wert ist bei kurzen Strecken von Vorteil.
Ausdauer: Ein hoher Wert ist bei langen Strecken von Vorteil.
RP (Rennpunkte): Steht für die Zeit, die ein Renn-Chocobo aktiv sein kann, bevor er zu alt wird. Hat ein Chocobo keine RP mehr, wird es Zeit, ihn in den Ruhestand zu schicken. RP werden bei jedem Rennen verbraucht.
Fertigkeiten: Besondere Fertigkeiten eines Chocobos. Drücke Y für Details.

Über die Rennen



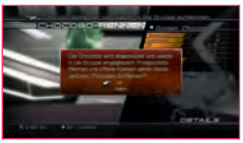
Rennen sind in fünf Klassen unterteilt. Jeder Chocobo beginnt seine Laufbahn als Renn-Chocobo in der Cocoon-Klasse. Ist er schnell genug und erfüllt die Rennbedingungen, wird die nächste Renn-Klasse freigeschaltet. Zum Freischalten der höheren Klassen ist es zudem erforderlich, die Rennen in, oder noch besser unter, der Durchschnittszeit zu beenden.

Die Teilnehmerliste



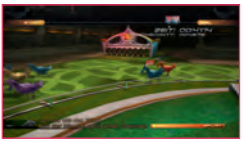
Neben den grundlegenden Informationen bietet die Teilnehmerliste die Möglichkeit, die Renntaktik zu verändern, Gegenstände an die Chocobos zu verfüttern oder Wetten abzuschließen. Es gibt vier unterschiedliche Renntaktiken, aus denen du wählen kannst. Berücksichtige die Eigenschaften deines Chocobos und weise ihn an, sich beispielsweise direkt nach dem Start an die Spitze zu setzen oder sich im hinteren Feld zu schonen, um dann in der Zielgeraden alle auszustechen.

Chocobo abholen



Wenn du keine Rennpunkte mehr hast, um deinen Chocobo an Rennen teilnehmen zu lassen, kannst du deinen Chocobo abmelden und wieder in die Gruppe deiner Gefährten aufnehmen. Sofern er während seiner Karriere gute Rennergebnisse erzielt hat, bleiben dir seine Erfolge in den Rekorden erhalten.

Der Weg zum sicheren Sieg



Während eines Rennens kannst du deinen Chocobo steuern. Stimmt das Timing, rückt der Sieg in greifbare Nähe!
Schnellstart: Drücke A, sobald das Gatter aufgeht, um einen atemberaubenden Schnellstart zu vollführen.
Spurt: Drücke während des Rennens A, damit dein Chocobo schneller rennt. Die Dauer des Spurts ist abhängig vom Füllstand des Spurt-Balkens in der linken unteren Bildschirmecke.
Kamerasteuerung: Durch Drücken von LB kannst du deinen Chocobo von vorne sehen, durch Drücken von RB verfolgst du sein Rennen von hinten.

ZEITSPALTEN

In den Sphären zwischen den Zeitlinien entstehen öfters auf unerklärliche Weise instabile Zwischendimensionen, die gemeinhin als Zeitspalten bezeichnet werden. Sie können sehr verschiedene Formen annehmen und geben unterschiedliche Rätsel auf, die du lösen musst, um wieder in eine stabile Zeitlinie zu gelangen. So kannst du dich unter Umständen in einem Zeitspalt wiederfinden, dessen Boden dahinschwindet. Um ihn zu verlassen, musst du geschickt zwischen den Feldern navigieren, die nach Betreten zerfallen. Du wirst alle Rätsel lösen müssen, um deine Reise zu beenden.

Kampfsystem

Auf dem Spielbildschirm werden während des Kampfes verschiedene Informationen eingeblendet.

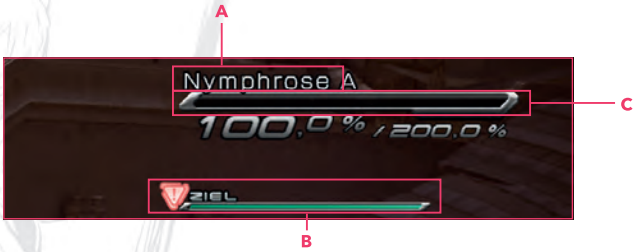
KAMPFBILDSCHIRM

1 **Hilfetexte** ··· Liefert Informationen zu angewählten Fertigkeiten. Diese Option kann im Menü unter „Einstellungen“ ein- und ausgeschaltet werden.

2 **Paradigmen** ··· Liefert Informationen zum aktuell festgelegten Paradigma.

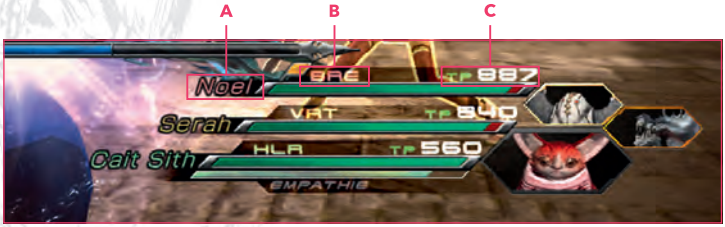
3 **ATB-Balken** ··· Zeigt den Füllstand des ATB-Balkens und die ausgewählten Fertigkeiten an.

4 **Kampfmenü** ··· Zeigt je nach Situation unterschiedliche Optionen an wie „Attacke“, „Fertigkeiten“ oder „Anführer wechseln“.



5 **Zustand des Gegners** ··· Liefert diverse Informationen über den Zustand des Gegners.

- **A** **Monstername** Zeigt den Namen des Gegners an.
- **B** **TP-Balken** Zeigt die dem Gegner verbleibende Menge an TP an.
- **C** **Serienbalken** Lädt sich durch erfolgreiche Angriffe auf den Gegner auf.



6 **Zustand der Gruppe** ··· Liefert diverse Informationen über die Kampfmitglieder.

- **A** **Name** Zeigt den Namen des Charakters oder des verbündeten Monsters an.
- **B** **Rolle** Gibt die dem Charakter oder verbündeten Monster zugeteilte Rolle an.
- **C** **TP-Balken** Zeigt die dem Charakter oder verbündeten Monster verbleibende Menge an TP an. Fallen die TP des Anführers auf Null, wird automatisch ein anderes Kampfmitglied zum Anführer der Gruppe gemacht. Fallen die TP beider Hauptcharaktere auf Null, geht das Spiel mit einem Game Over zu Ende.

KAMPFSYSTEM

GRUNDLAGEN DES KAMPFSYSTEMS

Direkter Kontakt mit einem Gegner führt zum Kampf. Die Kämpfe laufen ohne zeitliche Unterbrechung in Echtzeit ab. Mit voranschreitender Zeit füllt sich der „ATB-Balken", der von den Kampfmitgliedern verbraucht wird, um Fertigkeiten auszuführen.

1 Fertigkeiten zuweisen

Der „ATB-Balken" ist in mehrere Balkenabschnitte unterteilt. Jede Fertigkeit verbraucht einen oder mehrere dieser ATB-Balkenabschnitte. Neben den Namen der Fertigkeiten siehst du die Anzahl der ATB-Balkenabschnitte, die benötigt werden, um die jeweilige Fertigkeit auszuführen. Je nachdem, wie viele Fertigkeiten du aufeinanderfolgend ausführen willst, musst du entsprechend warten, bis der ATB-Balken aufgeladen ist.

2 Zielauswahl

Nachdem du die Fertigkeiten zugewiesen hast, musst du das Ziel auswählen, auf das du die Fertigkeit ausführen möchtest und mit Ⓐ bestätigen. Kämpfst du gegen mehrere Gegner, so musst du mit ◇ den zu attackierenden Gegner bestimmen.

3 Automatische Auswahl von Fertigkeiten

Um die Handlungen des Anführers automatisch vom Spiel ausgewählt zu bekommen, wähle den obersten Menüpunkt im Kampfmenü. Entsprechend der Rolle, die du ihm zugeteilt hast, werden seinem ATB-Balken automatisch Fertigkeiten zugewiesen, die er ausführt, wenn sein ATB-Balken gefüllt ist. Hast du ihm bspw. die Rolle „Brecher" zugeteilt, wechselt der Befehl zu „Angriff" und er führt einen physischen Angriff aus. Je nach Rolle hat dieser Menüpunkt also unterschiedliche Bezeichnungen.

Tipps zum ATB-Balken

Die Fertigkeiten, die du dem ATB-Balken zugewiesen hast, kannst du mit Ⓑ widerrufen, bevor sie ausgeführt werden. Mit Ⓨ kannst du so viele Fertigkeiten vorzeitig ausführen, wie es der ATB-Balken zu diesem Zeitpunkt ermöglicht. Ferner kannst du diese Option nutzen, wenn du lediglich einen einzelnen Befehl ausführen oder die Anzahl der angehäuften Fertigkeiten verringern willst. Drücke bei Anwahl der Option „Fertigkeiten" ◇ nach rechts, wähle „Wiederholen" und bestätige deine Auswahl mit Ⓐ, um die zuvor ausgeführten Fertigkeiten erneut auszuführen.

FERTIGKEITEN

Über die Option „Fertigkeiten“ kannst du Befehle manuell auswählen. Jede Fertigkeit verursacht ATB-Kosten. Um beispielsweise eine Fertigkeit ausführen zu können, die drei ATB-Balkenabschnitte verbraucht, musst du so lange warten, bis sich der ATB-Balken entsprechend gefüllt hat.

AUTO-FERTIGKEITEN	Weist dem ATB-Balken abhängig von der Rolle des Anführers automatisch Fertigkeiten zu. Je nach Rolle variiert der Name dieses Menüpunkts.
FERTIGKEITEN	Zeigt die ausführbaren Fertigkeiten für die jeweiligen Kampfmitglieder an.
GEGENSTÄNDE	Die Benutzung von Gegenständen verursacht keine Kosten.
ANFÜHRER WECHSELN	Den Anführer (gesteuertes Kampfmitglied) wechseln.

MEHR INFOS ÜBER FERTIGKEITEN

Mit steigender Entwicklungsstufe stehen deinen Gefährten zunehmend neue Fertigkeiten zur Verfügung. Du kannst sie vom Kampfmenü aus ausführen, sobald der ATB-Balken den entsprechenden Füllstand erreicht hat. Fertigkeiten lassen sich grob in zwei Kategorien unterteilen: Kampf-Fertigkeiten, die du wie Spezialattacken und Zaubersprüche im Kampf manuell aktivieren kannst, und Passiv-Fertigkeiten, deren Effekt automatisch zur Wirkung kommt, sofern sie erlernt wurden.

Analyse und Gegnerdatenbank

Während eines Kampfes kannst du durch Drücken von RB mittels „Analyse“ mehr über die Eigenschaften des Gegners zu erfahren. Mit fortschreitendem Kampf vermehren sich die Informationen über den Gegner. Durch die Verwendung eines Analysators kannst du jedoch alle Informationen auf einmal erhalten. Wenn du ausreichend Informationen über einen Gegner hast, versuchen deine Kampfmitglieder automatisch, seine Schwachstellen auszunutzen, was dir einen eindeutigen Vorteil im Kampf verschafft. Über Gegner gesammelte Informationen kannst du in der Gegnerdatenbank nachschlagen.

SERIENBONUS UND SCHOCK

Wird ein Gegner getroffen, so steigt der Serienbalken in der rechten oberen Bildschirmecke. Dieser sinkt wieder mit der Zeit, doch kontinuierlich durchgeführte Angriffsserien lassen ihn weiter steigen. Unter dem Serienbalken wird der „Serienbonus" als Prozentzahl angezeigt. Beim Gegner verursachter Schaden wird mit der Prozentzahl multipliziert. Sobald der Serienbalken vollständig gefüllt ist, versetzt ihn ein weiterer Angriff in „Schock". Angriffe auf einen Gegner im Schockzustand verursachen enormen Schaden. Einige Fertigkeiten entfalten ferner bei geschockten Gegnern eine andere Wirkung.

DER AKTIONSMODUS

In einigen Kämpfen wird automatisch in den Aktionsmodus geschaltet. Dabei kommt es auf Schnelligkeit und gutes Timing an. Drücke die Tasten und bewege entsprechend der angezeigten Symbole auf dem Bildschirm. So kannst du Attacken ausführen, denen der Gegner nicht ausweichen kann, und andere spezielle Aktionen ausführen, die den Kampfverlauf zu deinen Gunsten beeinflussen können.

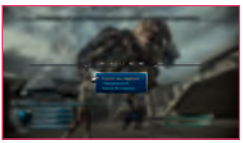
Angriffsoptionen

Im Aktionsmodus wird dir teilweise auch die Möglichkeit gegeben, zwischen verschiedenen Angriffsmethoden und Handlungen zu wählen. Je nachdem, für welche Option du dich entscheidest, ändert sich der Verlauf der Filmsequenz und des Kampfes.

DAS PAUSENMENÜ

Während eines Kampfes oder im offenen Gelände kann das Spiel über START angehalten werden. Im Pausenmenü stehen dir unterschiedliche Optionen zur Verfügung. So kannst du von dort aus das Spiel speichern oder beenden und zum Titelbildschirm zurückkehren, oder diverse Funktionen nutzen, um dir den Fortschritt im Spiel zu erleichtern.

Kampf neu beginnen



Wähle während einer Schlacht im Pausenmenü „Kampf neu beginnen", um das Spiel kurz vor dem Kampf erneut aufzunehmen. Verbrauchte Gegenstände sowie erlittener und erteilter Schaden werden dabei widerrufen.

Zurück zur Chronosphäre

Im offenen Gelände kannst du zur Chronosphäre zurückkehren, indem du die Option „Zurück zur Chronosphäre" aus dem Pausenmenü auswählst. (Hinweis: Dieser Menüpunkt wird nicht immer angezeigt.) Das Spiel speichert dabei automatisch den aktuellen Fortschritt. Die Zeit an diesem Ort bleibt stehen, was es dir ermöglicht, andere Gegenden aufzusuchen und zu einem späteren Zeitpunkt die Reise am zuletzt gespeicherten Ort wiederaufzunehmen.

Speichern

Rufe im offenen Gelände mit START den Pausenbildschirm auf und wähle die Option „Speichern", um manuell zu speichern. (Hinweis: Dieser Menüpunkt wird nicht immer angezeigt.)
Hinweis: Nach dem Laden eines gespeicherten Spielstands, kommst du automatisch in der Chronosphäre an. Möchtest du deine Reise von deinem letzten Standpunkt aus fortsetzen, musst du nur den Ort betreten, an dem du zuletzt gewesen bist, und die Geschichte wird von dem letzten Speicherpunkt aus fortgesetzt.

Filmsequenzen überspringen

Mit START können Filmsequenzen pausiert werden. Wird im so angehaltenen Zustand die Option „Überspringen" eingeblendet, so kann die Sequenz mit BACK übersprungen werden. (Hinweis: Nicht alle Filmsequenzen können übersprungen werden, sodass dieser Menüpunkt nicht immer angezeigt wird.) Auf die gleiche Weise können Ereignisse im LIVE-Modus übersprungen werden.

MONSTER-KRISTALLE

Nach erfolgreichen Kämpfen hast du manchmal die Chance, Abbilder der besiegten Gegner in Form von Monster-Kristallen zu ergattern. Durch diese Gegenstände kannst du die Monster, die sie fallengelassen haben, zu Gefährten machen, die an deiner Seite kämpfen.

Monster-Verband

Ein Monster-Verband besteht aus maximal drei Monstern, die dir im Kampf zur Seite stehen. Öffne hierzu mit Y das Menü, wähle die Option „Paradigmen“ und dort „Monster-Verband“, um Monster in den Verband aufzunehmen.
Durch einen Paradigmen-Wechsel während eines Kampfes können verschiedene Monster am Kampfgeschehen teilnehmen.

Empathie-Fertigkeiten

Monster aus dem Monster-Verband besitzen spezielle Empathie-Fertigkeiten. Sobald ein Monster in den Kampf eingegliedert wird, erscheint rechts unten im Bild ein Empathie-Balken, der sich mit fortschreitendem Kampf automatisch füllt. Ist dieser voll, drücke X, um die Empathie-Fertigkeit des Monster-Gefährten zu initiieren. Einmal initiiert, wird eine Tastenkombination eingeblendet, die bei erfolgreich gedrückter Abfolge die Empathie-Fertigkeit ausführt. Je schneller du die Tastenabfolge korrekt eingibst, desto stärker der Effekt.

Monsterzucht

Die Monster der gesammelten Monster-Kristallen kannst du nach Belieben umbenennen oder mit Dekor individualisieren. Drücke hierfür Y, um das Menü zu öffnen und wähle dort die Option „Monsterzucht".

Dekor

Du kannst deine Monster mit spaßigem Dekor schmücken und so richtig rausputzen. Das Dekor ist lediglich Zierde und hat keinerlei Auswirkung auf das Verhalten der Monster. Verleihe deinem Monster ein ganz individuelles Aussehen!

Namen ändern

Du kannst deinen Monstern aus speziellen Listen oder aber automatisch einen Namen zuweisen, um sie besser auseinanderhalten zu können. Über „Zurücksetzen" kannst du deine Namensgebung wieder rückgängig machen.

Monsterzucht: Transfusion

Über einen als „Transfusion" bezeichneten Vorgang können Monster durch die Fertigkeiten anderer Monster gestärkt werden.

Freilassen

Diese Option gibt dir die Möglichkeit, Monster aus deinem Inventar zu entfernen. Du verlierst jedoch auch den entsprechenden Monster-Kristall, also überleg dir deine Entscheidung gut.

KAMPFSYSTEM

KAMPFSTRATEGIEN

Du kannst den Gefährten sechs unterschiedliche Rollen zuweisen. Entsprechend der Rolle variieren die Fertigkeiten und das Kampfverhalten eines Kampfmitglieds. Die Zusammenfassung aus unterschiedlichen oder gleichen Rollen ergibt ein Paradigma. Um ein Paradigma zu ändern, wähle „Paradigmen" im Menü. Durch die Zuteilung von Rollen kannst du so beispielsweise offensive oder defensive Paradigmen erstellen.

PARADIGMEN

Um Paradigmen verwenden zu können, musst du sie erst im Menü unter „Paradigmen" erstellen. Hier findest du auch die Option „Monster-Verband", über die du Monster in das Kampfgeschehen integrieren kannst.

MONSTER-VERBAND	Bis zu drei verbündete Monster in ein Paradigma aufnehmen.
MANUELL	Rollen verteilen und so Paradigmen anpassen.
AUTOMATISCH	Paradigmen automatisch erstellen.
LÖSCHEN	Gewähltes Paradigma löschen.

Bedienung im Manuell-Menü

Y	Gewähltes Paradigma speichern oder laden.
X	Gewähltes Paradigma zu Kampfbeginn starten.

MANUELL

Über diese Option kannst du Paradigmen selbst zusammenstellen, indem du deinen Kampfmitgliedern Rollen zuteilst und Monster-Verbände integrierst. Maximal kannst du sechs unterschiedliche Paradigmen speichern. Wähle ein Paradigma aus der Liste, um es beliebig zu verändern. Die Reihenfolge, in der die Paradigmen hier angezeigt werden, wird auch für die Anzeige im Kampf übernommen. Ordne die Paradigmen daher am besten so an, dass du auch in der Hitze des Gefechts schnell das gewünschte Paradigma findest.

Paradigmen-Optimierung

Die Paradigmen-Optimierung ist als zusätzliche strategische Komponente zu verstehen, mit deren Hilfe man das Kampfverhalten der Gefährten im Detail abstimmen kann. Wähle „Paradigmen" im Menü und dort „Manuell". Bewege mit ◇ oder L den Zeiger nach rechts auf das neben dem Paradigmennamen eingeblendete „OPT"-Symbol und drücke A, um die drei möglichen Optimierungsvarianten einzublenden. Wähle eine Variante und bestätige deine Auswahl, indem du erneut A drückst.

Normal: Gefährten verhalten sich rollenspezifisch.

Bündeln: Gefährten konzentrieren sich auf einzelne Gegner.

Weiträumig: Gefährten konzentrieren sich auf flächendeckende Fertigkeiten.

Die Symbole optimierter Paradigmen ändern sich und dem Namen wird ein Buchstabe angehängt (z.B. Cerberus-B). Bei der Variante „Bündeln" wird ein „B" angehängt, bei „Weiträumig" ein „W".

PARADIGMEN-WECHSEL

Während eines Kampfes hast du jederzeit die Möglichkeit, zwischen zuvor erstellten Paradigmen zu wechseln. Drücke für einen Paradigmen-Wechsel LB, um das Paradigmen-Menü zu öffnen. Drücke ◇ nach oben oder unten, um das Paradigma zu wählen, das du ändern willst, und bestätige deine Auswahl mit A. Du kannst während eines Kampfes so oft Paradigmen wechseln, wie du es für nötig hältst. Zögere daher nicht, vom Paradigmen-Wechsel Gebrauch zu machen, um auch dann die Oberhand zu behalten, wenn die Situation sich geändert hat. Durch die neue Rollenverteilung ändern sich nicht nur die Fertigkeiten und das Kampfverhalten der Kampfmitglieder. Du kannst so auch von diversen Boni für die Gruppe profitieren.

ROLLEN

Es gibt sechs unterschiedliche Rollen für die Kampfmitglieder, wie beispielsweise die Rolle „Brecher", der sich hauptsächlich auf Angriffe konzentriert, oder die des „Heilers", der für das Wiederherstellen von TP zuständig ist. Mit Ausnahme des Anführers, den du selbst steuerst, handeln alle übrigen Kampfmitglieder eigenständig. Allerdings musst du ihnen zuvor Rollen zuweisen, die ihnen bestimmte Verhaltensmuster auferlegen. Die Rollen kannst du den Gefährten zuteilen, indem du im Menü „Paradigmen" und dann „Manuell" wählst.

Übersicht der Rollen

Brecher

Ein Brecher bietet das größte Offensivpotenzial. Sowohl Angriffskraft als auch Magie sind erhöht. Außerdem erholen sich Gegner langsamer von Angriffen eines Brechers, was einen langsamer sinkenden Serienbalken zur Folge hat und es somit leichter macht, Monster zu schocken.

Rollenbonus und Wirkung auf andere Kampfmitglieder: Angriffskraft und Magie werden leicht erhöht.

Verheerer

Ein Verheerer führt elementare Angriffe aus, die zum Beispiel auf Feuer, Eis, Blitz oder Wasser basieren. Durch die Kombination verschiedener Fertigkeiten steigert er sukzessiv den Serienbonus und damit den zu verursachenden Schaden. Einige Gegner weisen Schwächen gegen bestimmte Elemente auf. Werden diese Schwächen ausgenutzt, kann der Schaden weiter gesteigert werden.

Rollenbonus und Wirkung auf andere Kampfmitglieder: Serienbonus wird leicht erhöht.

Verteidiger

Ein Verteidiger ist auf Abwehr spezialisiert. Er zieht Angriffe der Gegner auf sich, um die anderen Kampfmitglieder zu schützen, und beherrscht Fertigkeiten, die Schaden abwehren oder gegnerische Angriffe kontern.
Rollenbonus und Wirkung auf andere Kampfmitglieder: Physische und magische Resistenz wird leicht erhöht.

Manipulator

Ein Manipulator stört und schwächt die Gegner. Mit Entkräftungs- und Manipulationsfertigkeiten schwächt er ihre Offensiv- und Defensivkraft und verursacht Zustandsveränderungen wie zum Beispiel „Gift". Wenn seine Fertigkeiten Erfolg haben, steigt auch der Serienbonus.

Rollenbonus und Wirkung auf andere Kampfmitglieder: Die Erfolgswahrscheinlichkeit von ausgeführten Fertigkeiten wird erhöht.

Augmentor

Ein Augmentor unterstützt und stärkt die Kampfmitglieder. Er kann ihre Offensiv- und Defensivkraft steigern sowie ihre Angriffe durch die Elemente Feuer, Eis, Blitz und Wasser verstärken.

Rollenbonus und Wirkung auf andere Kampfmitglieder: Wirkungsdauer von stärkenden und defensiven Fertigkeiten wird verlängert.

Heiler

Ein Heiler kann TP und Zustandsveränderungen heilen und kampfunfähige Gefährten wieder auf die Beine bringen. Wenn ein Kampfmitglied von mehreren Zustandsveränderungen betroffen ist, wird als erstes die zuletzt erlittene Zustandsveränderung geheilt.

Rollenbonus und Wirkung auf andere Kampfmitglieder: Wirkungskraft von heilenden Fertigkeiten und Gegenständen wird erhöht.

Rollen der Monster

Anders als die Gefährten haben Monster angeborene, feste Rollen. Die erlernbaren Fertigkeiten und auszubauenden Attribute sind allesamt mit diesen spezifischen Rollen gekoppelt. Überprüfe bei einem Paradigmen-Wechsel daher die rollenspezifischen Eigenschaften eines Monsters.

KAMPFSYSTEM

ELEMENTE

Fertigkeiten besitzen teilweise elementare Attribute, die sich wirkungsvoll gegen Gegner einsetzen lassen, die eine Schwäche gegen Elemente haben. Gebrauche während eines Kampfes „Analyse", um die Stärken und Schwächen eines Gegners zu erfahren. Die vier Elemente Feuer, Eis, Blitz und Wind sowie Empfindlichkeit gegenüber physischen und magischen Attacken sind durch entsprechende Symbole gekennzeichnet. Der Verheerer beherrscht die vier Elemente Feuer, Eis, Blitz und Wind, doch auch andere Rollen besitzen elementare Angriffsfertigkeiten wie „Adfeu", mit denen eigenen Angriffen eine elementare Wirkung verliehen wird.

ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

Zustandsveränderungen können sowohl Kampfmitglieder als auch Gegner stärken oder schwächen. Ein Augmentor stärkt die Offensive und die Defensive. Ein Manipulator schwächt und behindert die Gegner. Doch auch die Gegner können Zustandsveränderungen bewirken. Bis zu acht Zustandsveränderungen können gleichzeitig aktiv sein, sodass mehrere Attribute gesenkt oder gesteigert werden können. Am besten, du prägst dir die unterschiedlichen Zustandsveränderungen gut ein, damit du umgehend Gegenmaßnahmen einleiten kannst, sofern erforderlich.

Positive Zustandsveränderungen

Diese Zustandsveränderungen stärken die Angriffskraft und die Verteidigung der Gefährten. Sie können durch Fertigkeiten oder das Ausrüsten von Accessoires bewirkt werden.

Courage
Steigert die Angriffskraft, wodurch größerer physischer Schaden verursacht wird.

Ener
Steigert die Stärke der Magie, wodurch magischer Schaden erhöht wird.

Hast
Steigert die Geschwindigkeit, mit der sich der ATB-Balken füllt.

Protes
Steigert die Resistenz gegen physische Angriffe.

Vallum
Steigert die Resistenz gegen magische Angriffe.

Vigilant
Aktionen der Gefährten werden seltener unterbrochen, Aktionen der Gegner werden häufiger unterbrochen.

Flor
Erhöht die Resistenz gegenüber negativen Zustandsveränderungen.

Negative Zustandsveränderungen

Entkräftungs- und Manipulationsfertigkeiten bewirken negative Zustandsveränderungen. Einige Accessoires sowie die Fertigkeit „Flor" erhöhen die Resistenz gegen Entkräftung und Manipulation. Solche Zustandsveränderungen können außerdem mit dem Gegenstand „Allheilmittel" oder der Fertigkeit „Medica" geheilt werden. Negative Zustandsveränderungen, die durch Entkräftungs- und Manipulationsfertigkeiten des Manipulators hervorgerufen werden können:

Gift
Verursacht kontinuierlich Schaden.
Heilbar mit „Gegengift".

Nebel
Verhindert magische Fertigkeiten.
Heilbar mit „Fäustel".

Deprotes
Senkt die Resistenz gegen physische Angriffe.

Morbid
Senkt die Resistenz gegen bestimmte Elemente, wie z. B. Feuer oder Wasser. Heilbar mit „Wachs".

Pein
Verhindert physische Fertigkeiten.
Heilbar mit „Schmerzmittel".

Devall
Senkt die Resistenz gegen magische Angriffe.

Fluch
Aktionen des Opfers werden einfacher unterbrochen und der genommene Schaden wird erhöht. Heilbar mit „Weihwasser".

Negative Zustandsveränderungen, die nur durch von Gegnern verwendete Entkräftungs- und Manipulationsfertigkeiten hervorgerufen werden können:

Decourage
Senkt die physische Angriffskraft.

Gemach
Senkt die Geschwindigkeit, mit der sich der ATB-Balken füllt.

Degener
Senkt die Stärke der Magie.

Exanima
Macht bewegungsunfähig und der erlittene Schaden steigt.

Besondere Zustandsveränderungen

Todesurteil
„Todesurteil" verursacht Kampfunfähigkeit, sobald der eingeblendete Zähler 0 erreicht. Medica oder Allheilmittel sind gegen diese Zustandsveränderung machtlos.

Bann
Neutralisiert die Wirkung der letzten Stärkungs- bzw. Verteidigungsfertigkeit.

Regenerieren
Regeneriert schrittweise TP.

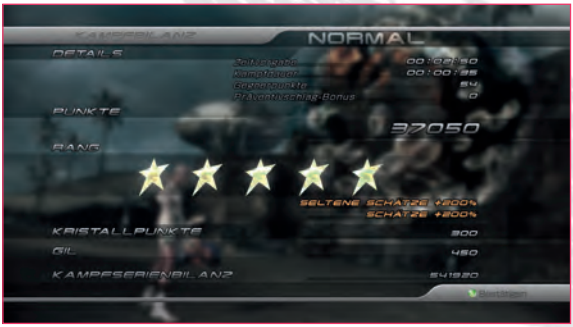
Schutzengel
Hebt Kampfunfähigkeit auf. Diese Zustandsveränderung kann nicht entfernt werden.

Gegensätzliche Zustandsveränderungen

Gegensätzliche Zustandsveränderungen neutralisieren sich gegenseitig. Dadurch kann ein Augmentor anstelle eines Heilers negative Zustandsveränderungen heilen und ein Manipulator kann stärkende Zustandsveränderungen bei Gegnern aufheben.

KAMPFBILANZ

Im Folgenden wird erklärt, wie die Kampfbilanz zu interpretieren ist. Je nachdem wie gut du im Kampf abgeschnitten hast, erhältst du nach Kampfende Gegenstände und andere Besonderheiten. Je erfolgreicher dein Kampf verläuft, desto höher fällt dein Rang aus. Bei einer kurzen Kampfdauer erhältst du drei Sterne, der beste Rang besteht aus fünf Sternen.



ZEITVORGABE	Zeitvorgabe für den Kampf.
KAMPFDAUER	Je mehr die tatsächliche Kampfdauer die Zeitvorgabe unterschreitet, desto höher die Punkte.
GEGNERPUNKTE	Jeweils festgelegte Punktzahl für das Besiegen eines Gegners.
PRÄVENTIVSCHLAG-BONUS	Bonuspunkte für einen erfolgreichen Präventivschlag.
PUNKTE	Die Gesamtpunktzahl, die sich aus Gegnerpunkten, Präventivschlag-Bonus etc. errechnet.
RANG	Abhängig von der Gesamtpunktzahl werden bis zu fünf Sterne für diesen Kampf vergeben.
KRISTALLPUNKTE	Summe der Kristallpunkte, die du für diesen Kampf erhältst. Kristallpunkte werden im Kristarium für die Weiterentwicklung von Gefährten benötigt.
GIL	Summe der Gil, die du für diesen Kampf erhältst. Gil werden für den Kauf von Gegenständen, Waffen und Accessoires benötigt.
KAMPFSERIENBILANZ	Gesamtergebnis der letzten 20 Kämpfe.

DAS KRISTARIUM

Im Menüpunkt „Kristarium“ kannst du die Attribute und Fertigkeiten deiner Gefährten weiterentwickeln. Diese „Kristallgenese“ genannte Entwicklung verbraucht Kristallpunkte (KP), die du in Kämpfen und durch das Aufspüren von Fragmenten gewinnen kannst.

Gefährten weiterentwickeln

1 Rolle auswählen

Die Entwicklung im Kristarium erfolgt getrennt nach Rollen, wobei die Parameter der verschiedenen Rollen unterschiedlich gesteigert werden. Der Brecher gewinnt beispielsweise schnell an Stärke, während sich die TP des Verteidigers schneller erhöhen lassen. Es können nur Rollen entwickelt werden, die für das jeweilige Gruppenmitglied freigeschaltet wurden.

2 Rollenboni durch Verwendung großer Kristalle

Je größer ein Kristall, desto größer auch seine Macht, ungeahnte Fähigkeiten zu wecken und zu potenzieren. Darüberhinaus vergeben große Kristalle „Rollenboni“ (z.B. „Brecher-Bonus“ oder „Verheerer-Bonus“). Besonders bei großen Kristallen mit Rollenboni sollte gründlich überlegt werden, an welche Rolle sie vergeben werden.

3 Das Erhöhen der Rollenstufe und Lernen von Fertigkeiten

Für jeden Kristall erhöht sich die Rollenstufe um 1. Rechts unten im Bild wird eine Liste der bald erlernbaren Fertigkeiten eingeblendet.

Aufwertung des Kristariums

Das Kristarium ist ein mehrstufiges, abstraktes Konstrukt. Sobald eine Entwicklungsroute komplett erschlossen wurde, wird auch das Kristarium aufgestuft, woraus sich neue Routen ergeben. Bei der Aufstufung des Kristariums werden Boni verteilt. Über die Boni können unter anderem neue Rollen freigeschaltet, bzw. bestehende gestärkt sowie die Tragekapazität von Accessoires erhöht werden. Auch können dem ATB-Balken neue Balkenabschnitte hinzugefügt werden.

Monsterentwicklung

1 Monster-Komponenten wählen

Auch Monster können im Kristarium mit neuen oder verbesserten Fähigkeiten ausgestattet werden. Hierfür benötigst du Monster-Komponenten, die du unter anderem nach einem Kampf ergattern kannst. Diese Monster-Komponenten sind in mehrere Qualitätsstufen unterteilt. Wenn das Monster-Kristarium aufgestuft wird, steigt auch die Stufe dieser Komponenten.

2 Transfusion

Über einen als Transfusion bezeichneten Vorgang können Monster ihre Fertigkeiten an andere Monster weitergeben. Wähle „Monsterzucht" im Menü, um einem Monster die Fertigkeiten eines anderen Monsters zu übertragen. Um Kampf- und Auto-Fertigkeiten zu transfusionieren, müssen beide Monster die gleiche Rolle besitzen. Passiv-Fertigkeiten können immer übertragen werden. Das Monster, das seine Fertigkeiten opfert und an das Ziel-Monster abgibt, löst sich nach der Transfusion auf.

Tipps und Tricks

Hier erfährst du allerlei Wissenswertes, was dir beim Spielen von FINAL FANTASY XIII-2 nützlich sein wird.

GRUNDSTEUERUNG IM GELÄNDE

Die Portale

Portale werden in drei Kategorien unterteilt. Golden leuchtende Portale haben den Segen der Göttin erhalten und können mit einem „Artefakt" aktiviert werden. Zu jedem goldenen Portal existiert jeweils nur ein passendes Artefakt, das als Schlüssel fungiert. Hellblaue Portale können mit „Urartefakten" geöffnet werden. Urartefakte sind keine Unikate und können an verschiedenen Orten und Zeiten gefunden werden. Wird ein Portal mit einem solchen Urartefakt geöffnet, löst sich das Artefakt auf.
Schwarze, ausgebrannte Portale sind Ausgangsportale, durch die Serah und Noel geschritten sind, als sie eine bestimmte Zeit betreten haben. Nähere dich dem Portal und drücke A, um zur Chronosphäre zurückzukehren.

Suchscheinwerfer

Die in den hohen Gefilden von Yaschas beheimateten Monster scheuen grelles Licht, denn durch die vom Paradox verursachte Sonnenfinsternis haben sich ihre Augen an die starre Dunkelheit gewöhnt.
Trifft man in diesen unwirtlichen Regionen auf Gegner, kann man im Lichtkegel der Scheinwerfer Zuflucht finden. Wenn du dich vom sicheren Licht entfernen musst, suche am besten nach einer neuen Lichtquelle, um Kämpfen gegen den gefährlichen Behemoth aus dem Weg zu gehen.

Kapitän Kryptics Rätselfragen

Kapitän Kryptic ist ein grandioser, fantastischer, transphänomenaler Quizmaster. So unerbittlich seine Fragen sind, so versöhnlich ist die Belohnung, die er bei korrekter Antwort verteilt. Er hält sich in einer Stadt und einer Zeit auf, die niemand zu nennen weiß, doch wenn du den diversen Stadtbewohnern, die ihn gesichtet haben wollen, deine Aufmerksamkeit schenkst, dann findest du ihn sicher.

DAS KAMPFSYSTEM

Blutschaden

Einige Angriffe sind so mächtig, dass sie weitaus größeren Schaden verursachen als die klassisch ausgeführten Attacken. Sie entziehen dem Opfer Lebensessenz und reduzieren die maximalen TP. Nach einem Kampf erholen sich deine Gefährten und Monster wieder von dieser fatalen Statusbeeinträchtigung, während eines Kampfes können die durch Blutschaden reduzierten Maximal-TP jedoch nur durch einen „Bluttrank" wiederhergestellt werden. Im einfachen Spielmodus brauchst du diese grausamen Angriffe jedoch nicht fürchten.

Elementare, physische und magische Resistenzen

Physische und magische Resistenzen werden stärker als elementare Resistenzen gewichtet. Konkret bedeutet dies, dass der Blitz-Zauber bei Gegnern mit hoher magischer Resistenz keinen oder nur sehr geringen Schaden anrichtet, selbst wenn der Gegner eine elementare Schwäche gegen Blitz besitzt. Ein physischer Angriff mit blitzelementarem Attribut (z. B. „Elektro-Schlag") verursacht jedoch aufgrund der elementaren Schwäche gegen Blitz verheerenden Schaden beim Gegner. Allerdings existieren auch Monster, die gegen magische und physische Attacken praktisch immun sind. Es ist daher ratsam, mit „Analyse" den Gegner genau unter die Lupe zu nehmen, um seine Schwächen aufzudecken.

Monster-Kristalle erhalten

Es gibt eine Möglichkeit, gegnerische Monster mit einer höheren Wahrscheinlichkeit in Monster-Kristalle zu verwandeln. Hierfür muss ein Monster aus dem Monster-Verband das gegnerische Monster mit seiner Empathie-Fertigkeit niederstrecken. Je erfolgreicher man den beim Ausführen der Empathie-Fertigkeit eingeblendeten Eingabeaufforderungen nachkommt, desto höher die Wahrscheinlichkeit, das gegnerische Monster in einen Monster-Kristall zu verwandeln.

Nexus-Fertigkeiten

Im Menü unter „Ausrüstung" können Waffen und Accessoires angelegt werden, die „Auto-Fertigkeiten" verleihen. Diese werden auf der rechten Bildschirmseite angezeigt und zeigen so lange Wirkung, wie die Ausrüstung angelegt ist. Bei einigen besonderen Kombinationen werden zusätzlich „Nexus-Fertigkeiten" aktiviert. Es lohnt sich, verschiedene Kombinationen auszuprobieren, da es viele verschiedene Nexus-Fertigkeiten zu entdecken gibt.

Geheime Fertigkeiten deiner Monster

Durch wiederholte „Transfusion" zwischen Monstern mit unterschiedlichen Rollen können geheime Fertigkeiten erworben werden. Züchte dir einen treuen Weggefährten, auf den du dich im Kampf voll verlassen kannst!

DAS CASINO UND EREIGNISSE

Launische Einarmige Banditen

Beim Spielen am Einarmigen Banditen geschieht es manchmal, dass die Räder plötzlich aufleuchten oder der Automat sich auf andere sonderbare Weise verändert. Es ist dann einfacher, an diesem Automaten die Räder an den gleichen Symbolen anzuhalten. Diese Veränderungen können unterschiedliche Formen annehmen. Beobachte deinen „Spielkameraden" daher gut. Auch Automaten haben ihre Eigenarten und mitunter unberechenbare Launen. Sprich daher mit dem Casino-Personal. Die Damen können oft besser einschätzen, in welchem Gemütszustand sich ein Spielautomat befindet.

Einen Chocobo aus dem Ruhestand holen

Sind die Rennpunkte eines Chocobos aufgebraucht, kann er eigentlich an keinen Rennen mehr teilnehmen. Nach Abmeldung kann ein Chocobo mit aufgebrauchten RP jedoch sofort wieder angemeldet werden, um ihn erneut an Rennen teilnehmen zu lassen. Allerdings beginnt er seine zweite Karriere dann wieder in der untersten Klasse mit derselben Stufe und der gleichen Menge an RP wie zuvor. Um ihn erfolgreicher als je zuvor zu machen, musst du seine Fertigkeiten daher zunächst im Kristarium steigern!

Besondere Gegenstände durch Spielstände von FINAL FANTASY XIII erhalten

Wenn du ein neues Spiel beginnst und auf deinem Spielerprofil ein Spielstand von FINAL FANTASY XIII gefunden wird, kannst du dafür einen besonderen Gegenstand erhalten.

Die End-Paradoxa

Die „End-Paradoxa" sind alternative Zeitlinien, welche durch Serah und Noels Handeln entstanden sind. Sie stellen geschichtliche Abzweigungen abseits der Hauptlinie dar. In der Chronosphäre sind mehrere solcher Alternativenden versteckt. In anderen Zeiten, an anderen Orten hält das Schicksal gänzlich andere Geschichten für Serah und Noel bereit ...

Inhalte zum Herunterladen

Nach dem Verkaufsstart von FINAL FANTASY XIII-2 werden diverse Inhalte zum Herunterladen bereitgestellt. Angefangen bei ausgefallenen Kostümen für die Gefährten über neue Boss-Monster bis hin zu aufregenden Gegenständen werden wir damit fortfahren, die Bonus-Inhalte zu erweitern, um dir noch mehr Spaß am Spiel zu ermöglichen. Sei gespannt auf die vielen neuen Dinge, die dich hier erwarten werden!